

LOZSGaming



Indice

LOZSGaming.....	1
1 Descripción del Proyecto.....	3
2 Requisitos del cliente.....	4
3 Presupuesto.....	6
4 Diagrama de Gantt.....	7
5 Competidores.....	8
6 Principios de diseño aplicados.....	9
7 Mapa de navegación.....	10
8 Boceto.....	11
9 Paleta de colores.....	12
10 Tipo de letra.....	13
11 Iconos.....	14
12 Resolución imágenes.....	15
13 Posicionamiento imágenes.....	16
14 Organización del proyecto.....	17
15 Instalación configuración y uso del entorno.....	18
16 Pruebas de accesibilidad.....	19
17 Enlace al repositorio de github.....	20

1 Descripción del Proyecto

LOZSGaming es una pagina web que consiste en la venta de videojuegos digitales para Pc,Nintendo,PlayStation y Xbox.

La idea de esta pagina web es la compra de videojuegos mas baratos que en las tiendas, y tener el juego inmediato sin necesidad de discos ...etc.

La empresa estará aliada con distintas plataformas Steam,Epic Games,Battle.net,Origing,Ubisoft ...

Cuando el cliente compre algún juego se le facilitara el código del juego inmediatamente y solo tendrá que colocarlo en una de las plataformas con la que elija tener el juego. En función de la plataforma variara el precio.

Por cada juego que compren se le acumulan puntos y cuando llegue a un limite de puntos se le regalara un juego aleatoriamente.

También dispondremos de tarjetas de regalo para todas las consolas.

El objetivo de la pagina es ser una pagina atractiva para nuestros clientes que cuando piensen en comprarse algún juego acudan o piensen en nuestro logo para ello.

La pagina tiene que ser accesible para todo tipo de clientes que disponga de la facilidad para todo usuario y te lleve fácil a donde quieres llegar.

La pagina no es una cualquiera, no te sale el precio del producto en la foto, una vez que compres en el carrito te saldrá el precio porque el precio estará ligado a la cantidad que compre si tu compras un juego nada mas sera un precio normal pero si compras muchos el precio sera beneficiario para el cliente por eso a simple vista no sale el precio del producto.

2 Requisitos del cliente

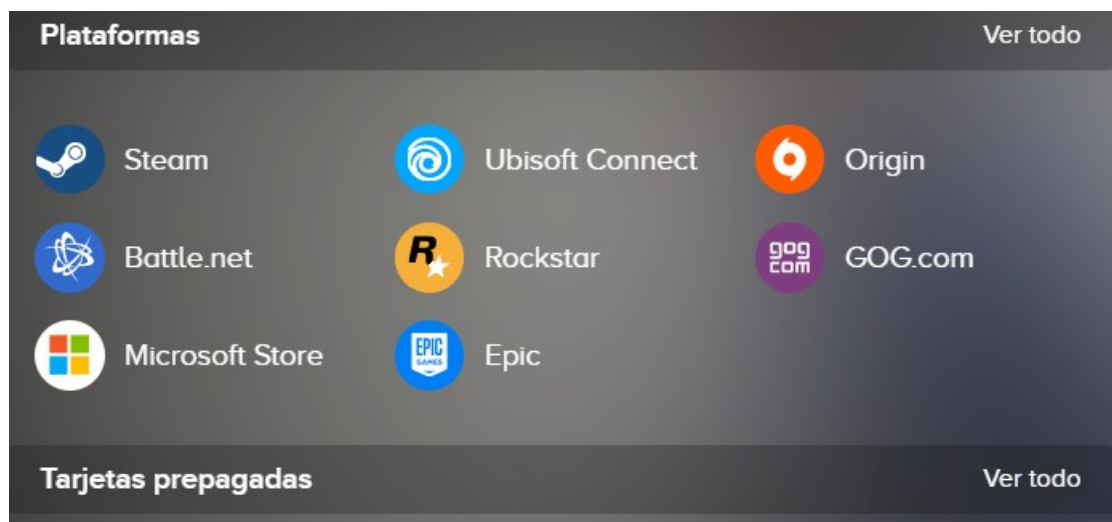
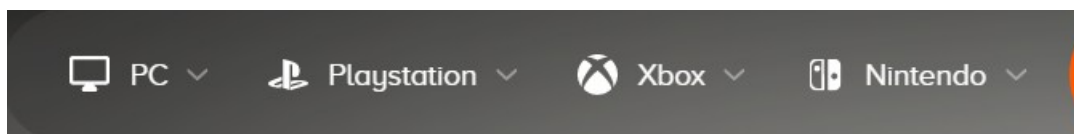
-En primer lugar el cliente quiere que el logo sea de color naranja llamado Lozsgaming que sea llamativo y atractivo que la pagina contenga este color pero tampoco abusar de este color y luego acompañarlo de colores claros pero que predomine el naranja y resalte las fotos de videojuegos y los títulos.

-En la portada la foto del juego de moda en ese momento que acaba de salir.

-Un menú arriba de la pagina donde se pueda elegir la plataforma pc,playstation... y una vez que elijas, te salga que proveedor de juegos quieres utilizar o si quieres tarjetas de regalo.

El cliente nos has puesto como ejemplo la web

<https://www.eneba.com/> como se ve en la siguiente imagen:



A continuación la pagina debe mostrar un foro con comentarios de la gente para puntuar nuestra pagina y por ultimo las tarjetas de regalo de cada consola.

Arriba ala derecha debe de haber un carro en el que estarán las compras que quiere realizar nuestros clientes,y cuando se metan en su perfil habrá una barra de puntos que cuando se supere le regalaremos un juego aleatorio de su consola..

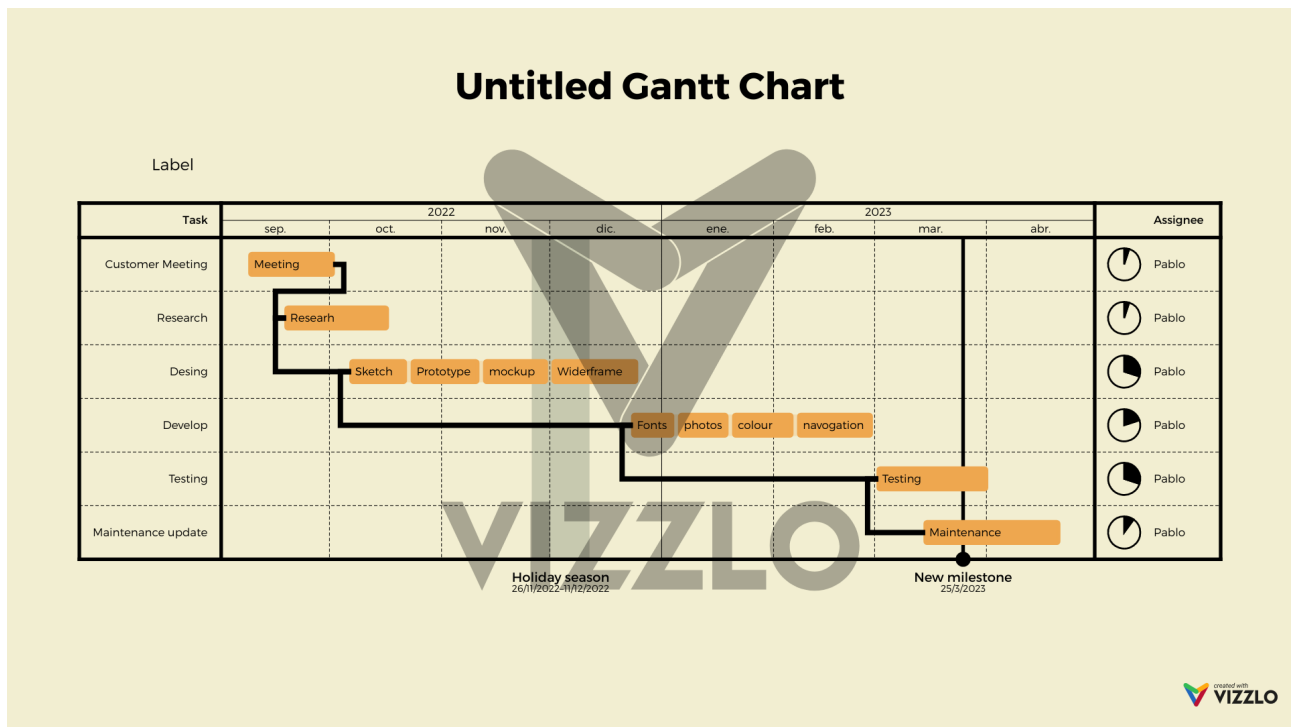
-El cliente solicita soporte y mantenimiento una vez entregada la web.

-Tenemos pensado que la pagina este lanzada y inaugurada para el 2 de abril , pero estaremos en contacto todos los meses para ver como va el proyecto.

3 Presupuesto

Nuestro presupuesto es de 2000 euros que pagaremos la mitad en febrero y la otra mitad cuando lo acabéis no nos importa pagar mas por hacer alguna o otra modificación.

4 Diagrama de Gantt



Este es el Diagrama de Gantt, en primer lugar es el meeting en el que mantenemos una conversación con el cliente, después investigar sobre si hay alguna pagina parecida y demás, A continuación nos pondremos con el Desing que es la parte de diseño de la pagina, mas tarde con el Develop es el desarrollo del texto, añadir imágenes y ver el contraste entre los colores ,con el testing estaremos durante un mes ya que es importantísimo probarlo y que vaya bien y sobretodo que alguien lo pruebe por ti ya que tu conoces como funciona y es mejor que alguien te lo intente modificar, y por ultimo el mantenimiento que también es importante el como mantener la pagina durante su funcionamiento.

5 Competidores

Hemos llevado acabo investigaciones de la pagina de 'eneba' en la que hemos encontrado la idea de que te salga que proveedor de juegos quieres utilizar de cada juego, me atrevería a decir que es la pagina que tiene los juegos mas baratos y sin embargo una buena competencia, es una pagina que ha utilizado muy bien los colores y principios de diseño que también nos ha servido para LozsGaming. También hemos estado observando la pagina 'G2A' en la que es una pagina que actualmente no es una gran competencia pero ha tenido épocas en el que sus compras han sido las mas altas y ha sido promocionado por muchos youtubers pero actualmente no es buena competencia ya que ha tenido varios fraudes y problemas, los colores de la pagina no inspiran confianza ala pagina y no utiliza muy bien los principios de diseño de G2A hemos podido aprender ideas sobre promocionar nuestra pagina y que se vea mas atractiva y prestigiosa a los ojos de los clientes .

6 Principios de diseño aplicados

En primer lugar nuestra Pagina web ha tenido algo muy importante y es **equilibrio** que es tener cuidado con cada elemento que agregue ya que un párrafo una imagen un botón cualquier cosa puede alterar el equilibrio y sacarle potencial a cada apartado de la pagina web.

Contraste con el uso de formas redondas, texturas suaves con las rugosas (elementos opuestos) se consigue no usando demasiada monotonía.

Énfasis cuando un elemento se convierte en el dominante en mi pagina por ejemplo la imagen el grande del juego de moda esto se logra con ayuda de lo anterior el contraste.

Repetición repetir una y otra vez el mismo elemento en satisfactorio para el ojo, en mi pagina web las fotos de tendencias que son 3 filas repetitivas con imágenes y mismo tamaño que resulta atractivo.

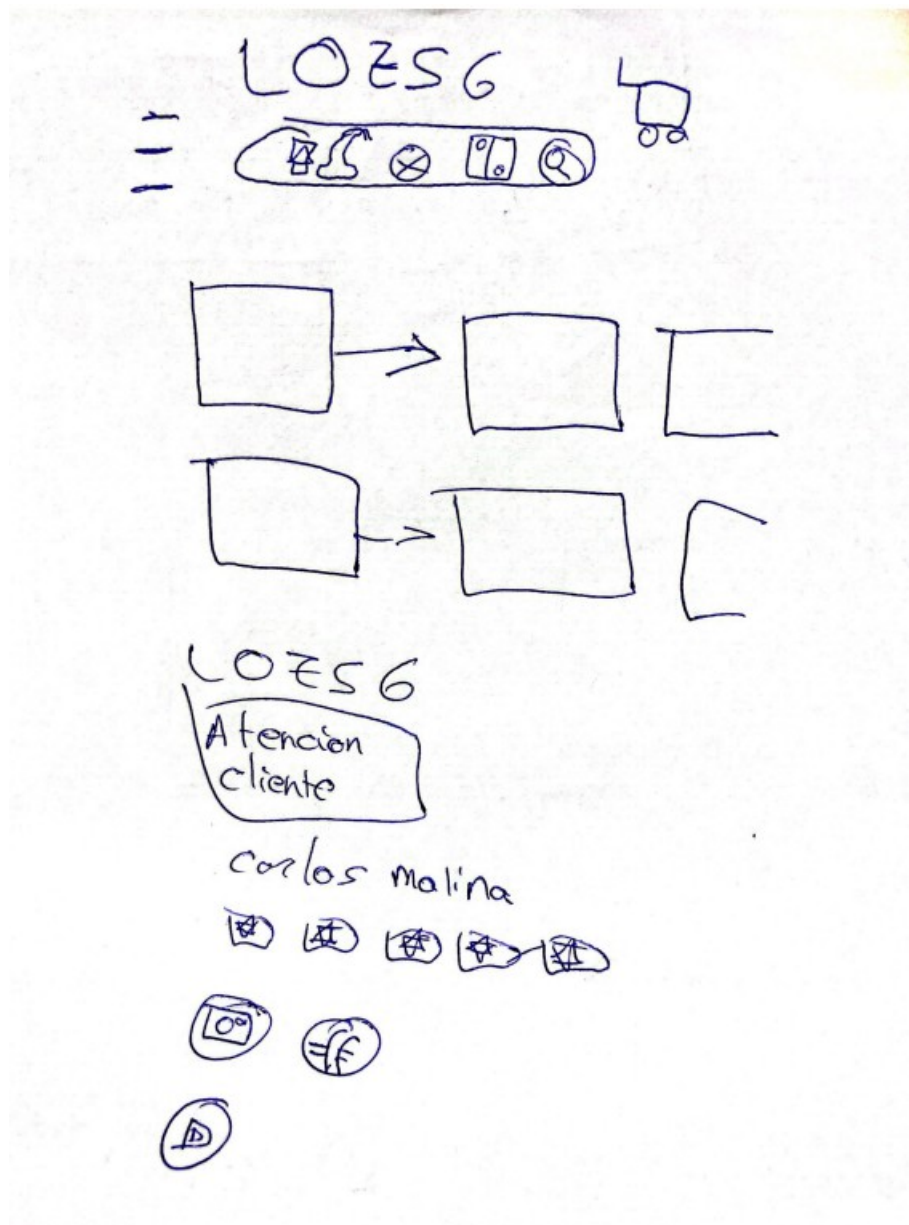
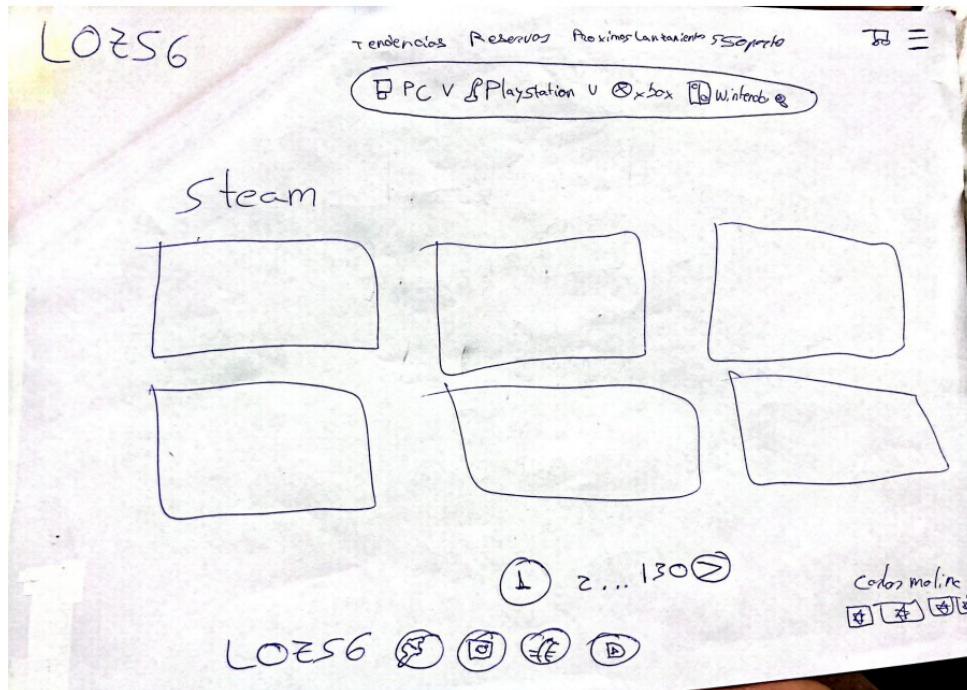
Jerarquía dividir la pagina en tres y poner lo mas importante en medio y también es darle importancia a a los primeros elementos ya que los clientes se suelen fijar en la primera impresión.

Armonía tener todos los elementos correctos, nada debe estar fuera de lugar .

7 Mapa de navegación

He realizado este mapa de navegación en primer lugar el pc no tiene ramas ya que todos los juegos se pueden jugar en cualquier ordenador. Play station hay 2 tipos de playstation la 4 y 5 y los de una play no son compatibles con otra. La Xbox igual que la play hay dos y no son compatibles, los juegos de nintendo si son compatibles todos entre ellos y por ultimo las tarjetas de prepago hay un tipo de tarjeta para cada tipo de plataforma.





9 Paleta de colores

He utilizado estos colores en primer lugar he querido usar colores tradicionales que siempre combinan bien el blanco y el negro y notaba que tenia que resaltar con otro color la Pagina y por eso he utilizado ese amarillo-naranja que le ha dado un toque ala pagina especial y único .



10 Tipo de letra

Para elegir el tipo de letra he utilizado una pagina que tiene miles de tipos, para elegir la exacta para mi pagina web, la pagina es <https://fonts.google.com/> .

En primer lugar pensé en utilizar chivomono,reboto o oswald. Finalmente utilice el tipo de letra Prompt.

11 Iconos

Los iconos que he utilizado en mi pagina es en la pagina de bootstrap y los he obtenido de la pagina.

<https://icons.getbootstrap.com/>

Ya que hay numerosos iconos y he encontrado iconos muy apropiados para esta.

12 Resolución imágenes

- He utilizado en todas las imágenes la resolución 400x229.
- Formato de las imágenes jpg y png ya que jpg es muy compatible con todo y no da problemas comprime mucho las imágenes, lo que permite obtener tamaños de archivo muy ligeros y prácticos, y png por su alta calidad y transparencia.
- La licencia de las fotos las he cogido de Google y tiene una licencia que es gratis.

13 Posicionamiento imágenes

-He utilizado flex ya que es el que mas sencillo me ha parecido y el que mejor se utilizar, he querido que para el posicionamiento de imágenes utilizar flex y utilizar grid mas adelante para el posicionamiento tanto en el móvil como en la tableta.


14 Organización del proyecto

En primer lugar todas las carpetas que se ven es para un mejor desarrollo y una mejor producción del proyecto a continuación tengo una carpeta llamada fuente en la que dentro tengo una carpeta html, una carpeta sass donde tengo el código hecho en sass y el propio sass me ha generado el css y por último una carpeta images con las imágenes del proyecto, el package.json es para hacer script para desarrollo y producción de este.

Pagina web LOZSGAMING		17/12/2022 19:38	Carpeta de archivos	
📁 .parcel-cache	20/02/2023 10:57	Carpeta de archivos		
📁 dist	20/02/2023 10:55	Carpeta de archivos		
📁 Fuente	20/02/2023 10:13	Carpeta de archivos		
📁 node_modules	20/02/2023 10:09	Carpeta de archivos		
⚙️ .gitignore	20/02/2023 10:36	Archivo de origen ...	1 KB	
📄 package.json	20/02/2023 11:12	Archivo de origen ...	2 KB	
📄 package-lock.json	20/02/2023 10:09	Archivo de origen ...	268 KB	

« Pagina-web-LOZSGAMING -Repo... » Fuente

Buscar en Fuente

Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
HTML	20/02/2023 10:13	Carpeta de archivos	
images	03/02/2023 13:01	Carpeta de archivos	
Sass	20/02/2023 10:55	Carpeta de archivos	
 index.html	20/02/2023 10:34	Chrome HTML Do...	4 KB

15 Instalación configuración y uso del entorno

-Npm es el gestor de paquetes de Node.js. Gestiona las dependencias de los paquetes. Sin npm, tendrías que desempaquetar todos tus paquetes de Node.js manualmente cada vez que quieras cargar un framework. Pero npm te libera de esta responsabilidad y se encarga de ello automáticamente.

Actualizar regularmente npm también actualiza tus paquetes locales y mejora el código utilizado en tus proyectos.

npm init: Inicia un nuevo proyecto de Node.js y crea un archivo package.json que incluye información sobre el proyecto. **Npm install** ,Instala los paquetes y dependencias del proyecto que están definidos en el archivo package.json.**Npm install(package_name)** Instala un paquete específico de npm. **Npm install –save(package name)** Instala un paquete y lo agrega como una dependencia en el archivo package.json. **Npm install –save-dev** Instala un paquete y lo agrega como una dependencia de desarrollo en el archivo package.json. **Npm update** Actualiza los paquetes y dependencias del proyecto a sus últimas versiones. **Npm uninstall (Package name)** Desinstala un paquete de npm.**Npm start** Ejecuta la aplicación. Este comando generalmente está definido en el archivo package.json. **Npm test** Ejecuta los tests definidos en el proyecto. **Npm run (Script name)** Ejecuta un script definido en el archivo package.json. **Npm list** Muestra una lista de todos los paquetes instalados en el proyecto. **Npm search (search term)** Busca paquetes de npm con un término de búsqueda específico.**Npm help** Muestra la ayuda de npm.**npm install bootstrap –save** se utiliza para instalar la biblioteca de diseño Bootstrap en un proyecto Node.js y agregarla como una dependencia en el archivo package.json. **Npm install npm-run-all –save** Al instalar npm-run-all en un proyecto Node.js, los desarrolladores pueden definir y ejecutar scripts de npm de manera más eficiente. **Npm install parcel –save-dev** Al instalar Parcel en un proyecto Node.js como una dependencia de desarrollo, puedo utilizarlo para empaquetar y construir el proyecto en un entorno de desarrollo. Esto puede incluir la compilación y el empaquetado de archivos de JavaScript, CSS, imágenes y otros recursos necesarios para el proyecto. **npm install parcel -plugin-imagemin –save-dev** es un complemento de Parcel que permite optimizar imágenes al empaquetar el proyecto. Este complemento comprime y optimiza

automáticamente las imágenes que se encuentran en el proyecto para reducir su tamaño y mejorar el rendimiento. [Npm instal rimraf](#) eliminar de manera segura directorios y archivos, evitando errores de permisos y otros problemas comunes relacionados con la eliminación recursiva.

Cuando aparece `-dev` quiere decir que es por y para el desarrollo

```
{
  "name": "LOZSGAMING",
  "version": "1.0.0",
  "description": "",
  "browserlist": "> 0.2%, not dead, last 4 versions",
  "scripts": {
    "test": "echo \\\"Error: no test specified\\\" && exit 1",
    "parcel:desarrollo": "parcel Fuente/index.html --no-cache",
    "parcel:produccion": "parcel build Fuente/index.html --no-cache",
    "limpiar": "rimraf dist .cache .parcel-cache .cache-loader",
    "des": "npm-run-all limpiar parcel:desarrollo",
    "produccion": "npm-run-all limpiar parcel:produccion"
  },
  "repository": {
    "type": "git",
    "url": "git+https://github.com/XLozax12/LOZSGAMING_Final.git"
  },
  "author": "Pablo Lozano Olvera",
  "license": "ISC",
  "bugs": {
    "url": "https://github.com/XLozax12/LOZSGAMING_Final.git/issues"
  },
  "homepage": "https://github.com/XLozax12/LOZSGAMING_Final.git#readme",
  "dependencies": {
    "bootstrap": "^5.2.3",
    "bootstrap-icons": "^1.10.3",
    "firebase": "^9.17.2",
    "npm-run-all": "^4.1.5",
    "remixicon": "^2.5.0",
    "rimraf": "^4.1.2"
  },
  "devDependencies": {
    "aos": "^2.3.4",
    "parcel": "^2.8.3",
    "parcel-plugin-imagemin": "^4.0.2",
    "sass": "^1.58.0"
  }
}
```

-Aquí podemos ver los que yo he utilizado en mi proyecto son:

Parcel para desarrollo y para producción, rimraf para limpieza de directorios ,run-all en desarrollo y producción,parcel-plugin-imagenmin,le he metido lo de bootstrap aunque no lo he utilizado , y firebase para crear el hosting.

Si lo abres con el live server funciona siempre pero con el npm run des algunas veces funciona y otras no por bug del programa.

16 Pruebas de accesibilidad

-Para realizar las pruebas de accesibilidad he hecho un hosting en firebase por lo que he subido mi web y ya he podido realizar las pruebas de accesibilidad de esta forma:

1.npm install firebase

2.npm install -g firebase tools

3.firebase login

4.firebase init hosting

5.npm run producción

6.firebase deploy --only hosting

Ya tienes el link

*Cada vez que haces un cambio tienes que hacer el 5 y 6

-Esto es muy útil ya que yo por ejemplo al hacer de primeras la prueba de accesibilidad me había dado cuenta que en algunas imágenes no tenía el alt cosa que es importante y no me había dado cuenta .

-He utilizado esta pagina para las pruebas de accesibilidad

<https://accessibilitycheck.org/>

En la que puedes comprobar que no tiene errores poniendo este enlace que es el de mi pagina la que he subido ala web <https://ejemplo4vue.web.app/index.html>



Errors



Warnings



Notices

Errors: 0

Warnings: 0

Notices: 57



Well done! No errors were found!

17 Enlace al repositorio de github

Enlace Proyecto Github

Enlace Proyecto Bootstrap Github